MENSILE - ANNO VI - N. 44

SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

AMMIRAGLI STELLARI

Vi chiediamo di non perdere la testa. È un consiglio che ci sentiamo di darvi perché temiamo che possiate sentirvi invincibili una volta che avrete capito tutti i trucchi che vi permetteranno di vincere a Strike Fleet e a Risk. Sono due giochi in cui diventerete dei veri e propri padroni dei mari e delle galassie. Quando lo sarete correrete il rischio di farvi chiamare ad alta voce Ammiraglio o Comandante Stellare. Non fatelo, per favore...

SPECIAL PROGRAM N° 44 - Periodico mensile - Giugno 1988 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafika '78 - Pioltello.

SULLA CASSETTA

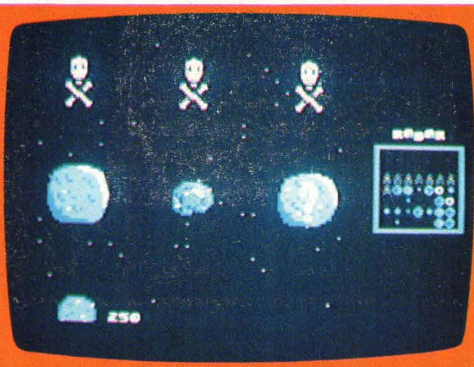


CBM 64 — LATO A



SPECTRUM — LATO B

US AND TIME



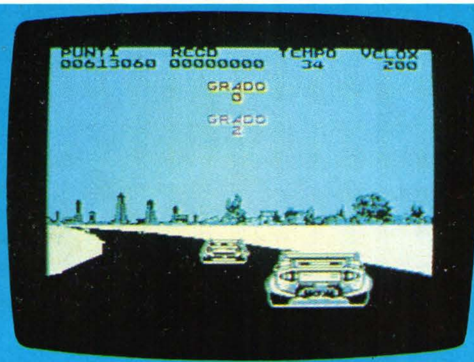
CBM 64

La ricchezza delle miniere di diamanti su Senator e la purezza dei loro diamanti è arcinota in tutta la Confederazione, come è altrettanto noto a tutti che queste miniere sono sorvegliate da pericolosi guardiani. Tuttavia il bisogno di soldi dei nostri avventurosi amici è superiore alla paura che hanno di affrontare questi guardiani. Dopo essere usciti, uno alla volta dai tubi embrionali di trasporto, il protagonista di turno dovrà saltare sulle piattaforme di asteroidi per raggiungere quelli con l'entrata alla miniera sotterranea. Raggiunto l'interno dovrà, uccidendo le guardie e i minatori, recuperare i diamanti appena raccolti. Ma attento, gli asteroidi si rimpiccioliscono ogni volta che ci salti sopra, mentre quelli con il ? riservano delle sorprese, piacevoli o spiacevoli. Recuperati tutti i diamanti di uno schema potrai passare a quello successivo. Ricordati di raccogliere tutto quanto si trova su quelli che uccidi, perché alcuni portano delle pozioni magiche, che ti daranno maggior vigore.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	difficoltà gioco
F5/F7	quantità asteroidi

TURBO START



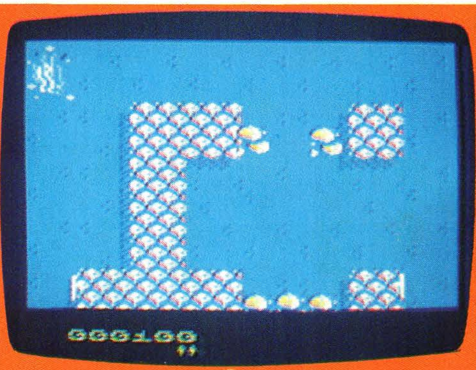
SPECTRUM

Alla guida di un velocissimo prototipo devi cimentarti lungo gli innumerevoli percorsi e cercare naturalmente di vincere.
All'inizio puoi scegliere il livello di partenza, a secondo della tua abilità di pilota, e poter quindi zigzagare ad alta velocità tra i tuoi diretti avversari.
Abbi cura di non urtare le auto degli altri concorrenti, a queste velocità non è consigliabile permettersi neppure un minimo errore.
Forza allora e cerca di superare tutti i livelli di gioco... se ne sei capace.

JOYSTICK KEMPSTON-CURSORI

Q	accellera
A	decellera
O	sinistra
P	destra

FISH



CBM 64

Questo gioco propone un'avventura molto futuristica o meglio fantascientifica. Ipotizza che sul pianeta Fish vivano solo pesci e che le varie razze siano in lotta tra di loro per conquistare l'egemonia assoluta. L'eroe che tu muovi ha ricevuto il compito di infiltrarsi al di là delle linee di attacco nemiche e di raggiungere a tutti i costi il centro di comando dei vostri avversari per mettere le truppe ostili nell'impossibilità di ricevere ordini. Usando delle bolle di gas debilitante dovrà avanzare inesorabile tra una serie di attacchi incrociati, evitando a sua volta con zig zag acrobatici le bolle di gas dei suoi avversari. Stai comunque molto attento, perché quando penserai di essere ormai salvo potrebbe accaderti un imprevisto e cadere vittima dei tuoi nemici.

BLAXDOG



SPECTRUM

Una banda di mercenari senza scrupoli si è dedicata all'allevamento.
Lo ha fatto mettendosi a "covare" una rarissima specie di uccelli tanto rari quanto pericolosi.
La missione consiste nel catturare, e quindi distruggere, tutti questi volatili prima che possano diffondersi troppo.
Hai a disposizione numerosi oggetti che troverai chiusi in cubi posti sulla superficie del pianeta o nel sottosuolo.

TASTI

FISH

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BLAXDOG

JOYSTICK KEMPSTON-AGF-PROTEX

Tasti ridefinibili

PAST DUST



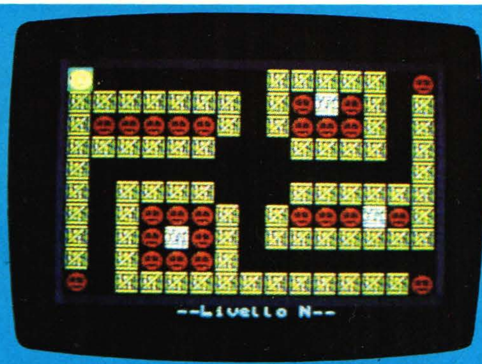
CBM 64

Il tuo compito è raccogliere 5 o più cristalli e distruggere i guardiani di ogni settore, ma troverai le truppe aliene e i loro missili che ti ostacoleranno nella tua missione; potrai quindi colpirli con i laser o evitarli, come peraltro tutto quanto ti si presenta sullo schermo. I cristalli si trovano negli asteroidi che dovrai colpire 10 volte più il numero del settore per distruggerli, correndo poi a raccogliere il loro contenuto prima che tocchi terra. Quando avrai distrutto un numero sufficiente di alieni, potrai confrontarti con le guardie; i cristalli emetteranno dei raggi laser con i quali dovrai colpire ogni guardia 5 volte, ma attento i cristalli sparano più lentamente e ne avrai un numero limitato. Se verrai colpito dai missili dei guardiani o finirai i cristalli sei morto. Ogni volta che completi un settore parteciperai ad un bonus, dove guidando un caterpillar dovrai tenere in gioco una palla fermandola per non farle oltrepassare la sinistra dello schermo: quanto più a lungo tratterrai la palla e maggiore sarà il tuo punteggio. Quando la palla uscirà dallo schermo un iperbalzo ti porterà in un nuovo settore dove dovrai trattenere la massa di asteroidi per un certo tempo se vorrai conservare i cristalli per la prova successiva. Se fallirai perderai tutto. Attento ogni settore sarà sempre più difficile del precedente.

JOYSTICK PORTA 2

1/2	giocatori
FUOCO	Inizio gioco

BEARGY



SPECTRUM

La vista del gioco è dall'alto, e potrai notare che ci sono una serie di scatole sullo schermo da cui nascono saltuariamente dei mostriciattoli, perfidi esseri demoniaci che dovrai eliminare a tutti i costi.
Per poterli schiacciare contro una parete o un'altra scatola bisogna spingere queste ultime verso il mostro in questione, naturalmente centrandolo.
Ricorda inoltre che ci sono delle scatole speciali che se unite permettono di immobilizzare momentaneamente i mostri e quindi ucciderli.

TASTI

JOYSTICK SINCLAIR

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	spinge / rompe un blocco

OMEGA



CBM 64

A causa del progressivo inquinamento atmosferico il pianeta Citadel è diventato mano a mano inospitale e persino inabitabile; quando si è purtroppo giunti a questo punto senza possibilità di ripristinare una condizione vivibile un gruppo di superstiti si è imbarcato su una navetta e si è avventurato nello spazio alla ricerca di un nuovo pianeta su cui impiantare una colonia. Dopo parecchio tempo di navigazione quando le risorse cominciavano a scarseggiare il nostro gruppo è giunto in vista del pianeta Omega, dove, da una serie di analisi, è risultata esistere un'atmosfera idonea. Dal momento che una serie di contatti diplomatici avevano dato esito negativo, è stato deciso di conquistare uno spazio con la forza e il passeggero più adatto si è avventurato con il suo caccia per raggiungere il suo scopo, distruggere quanti più uomini jet-pack gli sia possibile e ripulire un settore su cui sbarcare. Attento alle sfere di gas che sono letali per il tuo velivolo e attingi ai rigeneratori energetici per ricaricare i cristalli del tuo mezzo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TRON FLAXE



SPECTRUM

La velocissima infiltrazione dei Protos ha impedito che i sistemi primari di difesa di Menergy potessero entrare in azione ed ora con i soli sistemi ausiliari parzialmente efficienti il mega-computer è riuscito seppure a stento ad impartire le direttive di difesa ai robot guardiani. Con il suo linguaggio parzialmente sconnesso il computer dovrà favorire la reazione difensiva di questi guidandoli nei vari settori di Menergy contro gli organismi alieni cercando di ritrovare i pezzi mancanti del detonatore di autodistruzione. Le comunicazioni con i robot potranno avvenire ad ogni terminale esistente ma a causa dei danni subiti i messaggi risulteranno alquanto diversi dal normale logos dei difensori meccanici ed uno dei principali compiti sarà proprio quello di comprendere il senso dei disperati, ma poco comprensibili, messaggi che il computer centrale tenterà di comunicare.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-AGF

A	su
Z	giù
M	destra
B	sinistra
W	cambia da movimento robot a movimento + sparo
P	pausa
SPAZIO	cattura unità

GUERRILLA



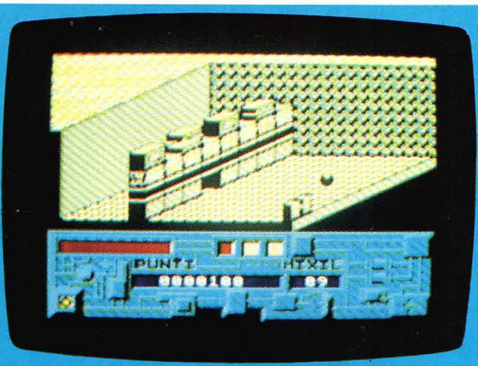
CBM 64

Il Vietnam non è più finalmente campo di battaglia. Da tempo le truppe statunitensi hanno abbandonato il territorio vietnamita e con gli accordi di pace tutti i prigionieri di guerra sono stati liberati. Tuttavia da notizie ricevute per mezzo di guerriglieri antigovernativi si è appreso che alcuni uomini sarebbero ancora imprigionati in un campo all'interno della giungla e che siano stati sottoposti a condizioni di vita inaccettabili. Il sergente Thompson decide contro il parere di tutti i suoi capi di recarsi in questo luogo sperduto ed impervio e di tentare di liberare i suoi compagni. Paracadutatosi nel territorio nemico munito di una enorme mitragliatrice Thompson dovrà superare la barriera difensiva ed infiltrarsi nel campo nemico per liberare i prigionieri, ma dovrà fare tutto da solo perché il governo statunitense, non credendo che degli uomini possano ancora trovarsi laggiù, non gli darà alcun soccorso.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa sì/no

BUGGY BALLS



SPECTRUM

Eccoci di nuovo di fronte ad un classico. Dietro la sua grafica tri-dimensionale si cela un gioco di sicuro fascino ed interesse per voi spectrumniani.
A differenza dei passati videogames, questa volta vi proponiamo un qualcosa di ancor più interessante ed entusiasmante, con la possibilità di usare la vostra racchetta come un potente lanciamissili.
Questa opzione vi sarà molto utile nel caso vi troviate in difficoltà durante lo svolgersi del gioco. Occhio alla pallina e buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

UNTIL	COPPER LIST



CBM 64

Un perfido mago, geloso della bellezza, della prestanza e dell'intelligenza del principe Filiberto, ma soprattutto innamorato della sua promessa sposa gli ha lanciato un incantesimo che lo ha trasportato nel mondo dell'inferno dove ovunque si trova della lava incandescente. Inoltre lo ha trasformato in un orribile scimpanzè che però può agilmente saltare da una parte all'altra. Aiuta Filiberto a fuggire dalla sua prigione facendolo rimbalzare sulle varie lettere disegnate sulle piattaforme, ma stando ben attento a non farlo cadere nella lava. Ricorda che le X danno 10 possibilità di fuoco e che tutto quanto si muove è letale. Riuscirai a farla in barba al mago e a liberare il tuo amico dalla prigionia?



SPECTRUM

Attenzione base Alfa, operazione plast 1, tutto OK. Un messaggio a dire il vero senza un senso logico se non si conosce lo scopo del gioco, scopo che ora vado a spiegarvi.
Bisogna distruggere per ordine del capo supremo della flotta, tutte le astronavi nemiche e ottenere così dei bonus.
Colpendo i bonus ancor prima di prenderli, puoi: cambiare velocità, il tipo di sparo (da semplice a triplo), usare un potente laser, oppure se preferisci l'autofuoco, e così via.
Compito assai difficoltoso ma non per voi, amanti delle guerre interplanetarie.

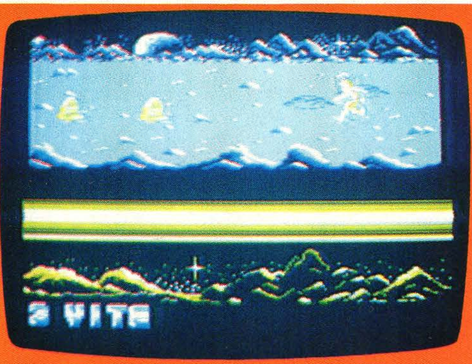
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco durante pausa

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-AGF

S.O.S.



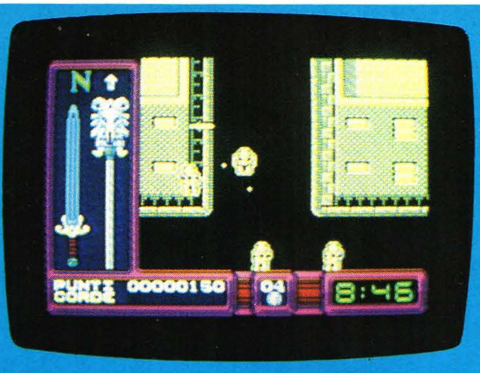
CBM 64

Un messaggio di aiuto ha raggiunto il comando di difesa interstellare su Omicron e immediatamente una pattuglia di caccia è partita alla difesa di quel piccolo pianeta. Il messaggio diceva che inspiegabilmente lo schermo protettivo della base di ricerca all'improvviso era stato disattivato e un gruppo di ribelli alieni si era installato nella base eliminando tutti i terrestri e cercando purtroppo di scoprire a che cosa gli scienziati stessero lavorando.
I ribelli hanno anche istituito dei turni di sorveglianza per impedire che qualsiasi risposta a messaggi di aiuto lanciati dalla base potesse avere esito positivo. Scopo quindi del nostro eroe sarà quello di sopravvivere ad ogni costo e ripulire il pianeta da tutte le forze malvagie che lo infestano, naturalmente dovrà sgombrare tutte e due le facce del pianeta ma se riuscirà nella sua missione sarà acclamato da tutti come il migliore.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DARKENOX



SPECTRUM

Colto da raptus musicale, sei in giro per la città alla ricerca di otto note musicali.
Dovrai innanzi tutto, combattere contro alcuni nemici, che incontrerai sul tuo cammino, per riuscire a recuperare le famose note.
Avrai l'appoggio di alcuni tuoi amici i quali, per aiutarti nella tua folle ricerca, ti daranno preziose informazioni; fanne buon uso e troverai preziosi oggetti utili allo scopo finale.
Attento però, per completare del tutto la tua missione dovrai cimentarti in uno scontro all'ultimo sangue con il guardiano del tempio musicale: il tremendo Skeletron.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON-CURSORI-INTERFACCIA 2

Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco

GULP



CBM 64

Difendi il bell'allegro dal cattivo muggitore per mezzo del nero verrucoso, che tuttavia si trasforma in un morto se non viene nutrito dal fattorino con i panini rossi, nel caso che il bagnato zong non abbia già suonato il dong nel pong, attravérso cui la signora verde diventa una scrofa blu. Prendi con il gatto il tesoro e distruggi così la verruca. Sfrutta l'incendio del lampo ai piedi del tempio e usa il timbro per non ricevere bubboni dalla mazza della civetta. Sfuggi la grotta con la flotta, ma distruggi prima le fauci del cane. Salta, dopo aver scacciato con i botti gli ottentotti dalla grotta e libera l'allegro con la macchina, ma non prima di aver combattuto con la signora Halle e i suoi pazzi troll.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	musica/effetti sonori

SPACEDUST



SPECTRUM

Strategia, velocità, tattica tutti fattori vitali in questo pulsante conflitto spaziale.
Fate una mossa ed ecco gli alieni pronti a contrastarvela per impedirvi di distruggere l'obiettivo principale: il centro meteorologico.
Per ottenere ciò bisogna fare esplodere due delle tre cariche in dotazione in prossimità della stazione meteorologica e abbandonare quindi il pianeta il più presto possibile.
Ricordatevi di portare via con voi il maggior numero delle vostre unità a bordo di una delle astronavi disponibili, avendo cura di distruggere, prima di decollare, tutte le astronavi extra-terrestri altrimenti sarete annientati non appena decollerete.
Attenti inoltre alle unità extra-terrestri che potranno distruggervi piazzando tre delle loro navicelle nelle vicinanze con l'ordine di autodistruggersi.

JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

M	muove il cursore su unità ferma in attesa di ordini
F	pausa
R	mette a fuoco unità radar
E	detonatore carica esplosiva
T	con cursore posizionato su astronave, si decolla

SHIP



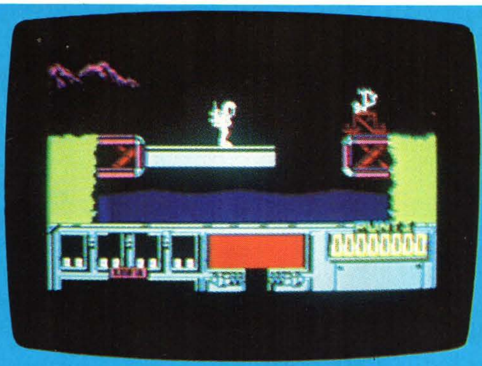
CBM 64

Alla fine della durissima preselezione tra tutti gli aspiranti cadetti venuti da ogni mondo delle 3 galassie dell'Impero tu e pochi altri siete tra i piloti ammessi alla selezione finale per diventare i cadetti della Top Gun spaziale. Ma la prova finale sarà durissima e contrariamente alle precedenti non sarà più una simulazione di battaglia, ma una vera e propria azione decisiva dove un errore potrà esserti fatale. Dovrai pilotare la tua navetta sfruttando con perizia le correnti gravitroniche ascensionali oppure agganciando una magnetosfera gravitazionale lanciarti in volo planato. Ad ogni bersaglio rilevato scatenerai la reazione di alieni robotici con i quali dovrai ingaggiare una battaglia reagendo nel modo più adatto alla situazione. Ricordati che la tua navetta sarà quasi priva di mezzi di propulsione propri e che per muoverti dovrai saper sempre sfruttare le risorse sparse nel poligono di prova.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
FUOCO inizio gioco

VENOM IS BACK



SPECTRUM

Dopo la tempesta ionica causata dal terzo sole azzurro il computer di rilevamento che coordina il sistema di difesa centrale di Pegadus è impazzito e senza un motivo preciso ha dato inizio all'innesco di tutti i sistemi difensivi di superficie ed una vera grandinata di proiettili si sta abbattendo tra il rifugio centrale e la postazione 246, dove il sergente Thomas stava conducendo la sua ispezione. Ora per tornare alla base prima dell'esaurirsi delle scorte di aria dovrà vedersela con i mille pericoli che il sistema difensivo è in grado di realizzare. A spingere avanti il temerario Thomas, oltre al suo coraggio, sarà anche la consapevolezza che lungo la strada troverà attrezzi e strumenti in grado di migliorare le sue capacità difensive o offensive aumentando le probabilità di tornare a casa sano e salvo.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON-INTERFACCIA II

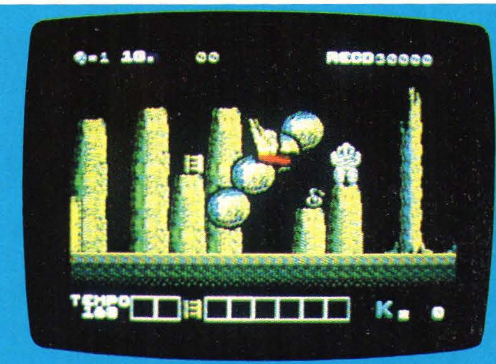
Tasti ridefinibili

## SYMPATHY	## STOP MASTER



CBM 64

Il coraggioso Sympathy scampato miracolosamente al maleficio del perfido Nikodemus è rimasto sola ed unica speranza per i suoi valorosi compagni della congregazione ora imprigionati in stato catatonico nei pericolosi labirinti dei livelli di Kronos, dove il malefico mago li ha relegati aprendosi la strada alla conquista di Skandor. Il nostro eroe dovrà trovare e risvegliare ad uno ad uno i suoi compagni ricostruendo così la congregazione dei valorosi. Egli disporrà di un numero limitato di bolle fotoniche come arma di difesa, ma fortunatamente all'interno dei libirinti potrà trovare le pozioni ristoratrici che lo ricaricheranno di energia. Oltre alla sua forza egli dovrà quindi saper usare astuzia e ingegno per poter riuscire nella sua impresa.



SPECTRUM

Lo scopo di questo stupendo gioco è quello di trovare un tesoro, da secoli nascosto in un punto noto solo al mostro, protettore di quest'ultimo. Devi innanzi tutto uccidere tutti i nemici che incontrerai, e alla fine di ogni quadro, il mostro ti lascerà un pezzo di mappa utile a trovare il tesoro nascosto.
Inoltre durante il percorso potrai trovare oggetti molto utili, come ad esempio: la scala, per raggiungere posti elevati, le bombe, il fuoco, le ali, la maschera e altri ancora.
Ricordati che molti oggetti sono invisibili e che per trovarli devi saltare, altri invece potranno essere così in alto che per raggiungerli occorre la scala.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK-KEMPSTON

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
Y	scegli arma/oggetto

PORTS OF CALL

Non avete mai desiderato vivere nell'oceano con una compagnia internazionale di navigazione? Io non posso dire di averlo desiderato. In ogni caso **Ports of Call** vi dà la possibilità di vivere questa esperienza.
A questa avventura possono prendere parte da uno a quattro giocatori, e vi sono anche da uno a quattro livelli di abilità. Ciascun giocatore ha un suo nome, una sua compagnia, e un suo porto prima che inizi il gioco. La prima cosa da fare prima di prendere il largo è comprare una nave: vi è la possibilità di scegliere tra un certo numero di navi con diverse dimensioni, condizioni e prezzi. Una fotografia di ogni nave vi dà un giudizio immediato e prima di scegliere possono essere consultati dei documenti che vi mostrano il prezzo e il consumo del carburante.





In seguito dovete scegliere da un paio di menù quale nave mercantile acquistare e dove. Da qui potete vedere quanto guadagnate per ogni nave mercantile e distanze dai porti. Successivamente dovete scegliere se noleggiare alcuni rimorchiatori che vi portino fuori dal porto o far rotta voi stessi. Se usate i rimorchiatori siete più sicuri, ma se fate rotta da soli vi divertirete di più.

Sono usati anche una valvola a farfalla e un timone, i quali danno una sensazione di realismo. Quando lasciate il porto voi dovete selezionare la velocità di viaggio, tenendo in considerazione i limiti di tempo e la quantità di carburante. Lo schermo mostra la carta geografica del mondo e tutte le navi intente nei loro percorsi. Quando arrivate a destinazione dovete di nuovo scegliere se volete essere trascinati o no al porto.

In questo modo continua il gioco: voi comprate una nave mercantile e veleggiate verso nuovi porti. A regolari intervalli dovete pagare l'ipoteca che è stata fatta sulla vostra nave. Per assolvere questo compito, dovete recarvi nel vostro ufficio, dove potete osservare il conto della banca e il vostro stato. Se state senza andare al vostro ufficio per un lungo periodo, è probabile che i ladri ne approfittino per fare una visitina.

La maggior parte dei viaggi non presenta pericoli, ma di tanto in tanto potreste imbattervi in una tempesta. Se avete poco tempo, correte il rischio e navigate in essa. Un altro pericolo è rappresentato dagli iceberg, che devono essere affrontati allo stesso modo dell'attraccaggio. Vi sono pesanti mezzi per passare il Canale di Suez, ma se esaurite il carburante potreste pagarla cara. Ancora più pericoloso è il commercio di merci illegali.

Se voi sceglieste di servirvi dei rimorchiatori per attraccare o lasciare il porto, **Ports of Call** assume inizialmente l'aspetto di un semplice gioco mercantile. Tanto per iniziare si tratta di scegliere la nave mercantile con il prezzo più alto, ma dopo poco scoprirete quali sono le navi e i porti migliori. I grafici sono ben disegnati, sebbene non vi sia una varietà di scene. Un tocco carino è che ciascun porto ha una propria veduta del porto dalla nave. Un rumore di ingranaggi aggiunge una nota di realismo, ma non vi è null'altro.

Ports of Call è un gioco simpatico, facile da comprendere e privo di eccessive istruzioni, ma manca di varietà. La partenza e l'arrivo nei porti è divertente, ma dopo poche sezioni il tutto si ripete. Se viaggiare su navi mercantili è il vostro hobby (ma dovreste essere una persona insolita) troverete eccezionale il gioco, ma anche coloro che non provengono da una famiglia di proprietari navali, lo considerano un divertente passatempo.

Gabriele Tintori

STRIKE FLEET

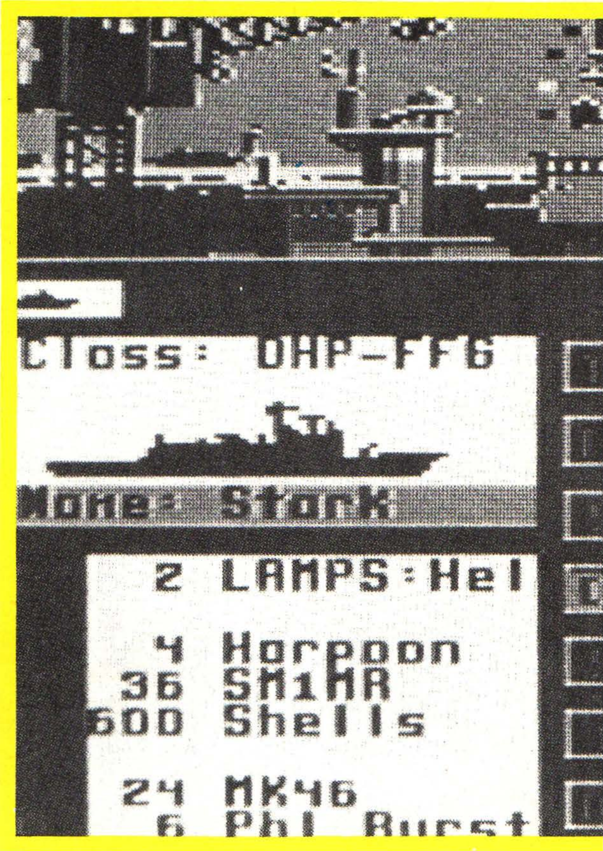
Strike Fleet è quel tipo di simulazione di combattimenti a scenario multiplo così ambiziosa da far gola a parecchie case di software, con l'ovvia eccezione della Microscope. Forse, e non con sorpresa, il gioco ha più di una blanda rassomiglianza con il **PHM Pegasus** della Ea, una simulazione idrodinamica che fu realizzata soltanto poco prima del Natale dell'anno scorso. **Strike Fleet** va di molto oltre, per ciò che concerne la complessità e il numero delle navi e dei sistemi di armi a tua disposizione, sino a tenere in considerazione la diversità reale, degli scenari nei quali il giocatore verrà coinvolto.
Avrai a tua disposizione un manuale di circa 60 pagine che ti offrirà una veloce introduzione delle tue possibilità all'interno del gioco: specialmente per coloro che non vogliono passare il weekend ricercando e investigando sui più particolari dettagli di una guerra di missili moderni. Quindi coloro che possiedono un "dito" avido di sapere... sapranno tutto in non più di un'ora.
Strike Fleet è diviso in due livelli di difficoltà: un gioco d'azione, ed una simulazione di combattimento navale così accurato come potresti ottenere sul 64. Molti giocatori mirano a qualcosa che forse sta "nel mezzo" che è veramente tanto complicato quanto la tua idea di farcela. Sei davanti ad una intera flotta dove tu hai il controllo massimo di 16 navi. Di so-

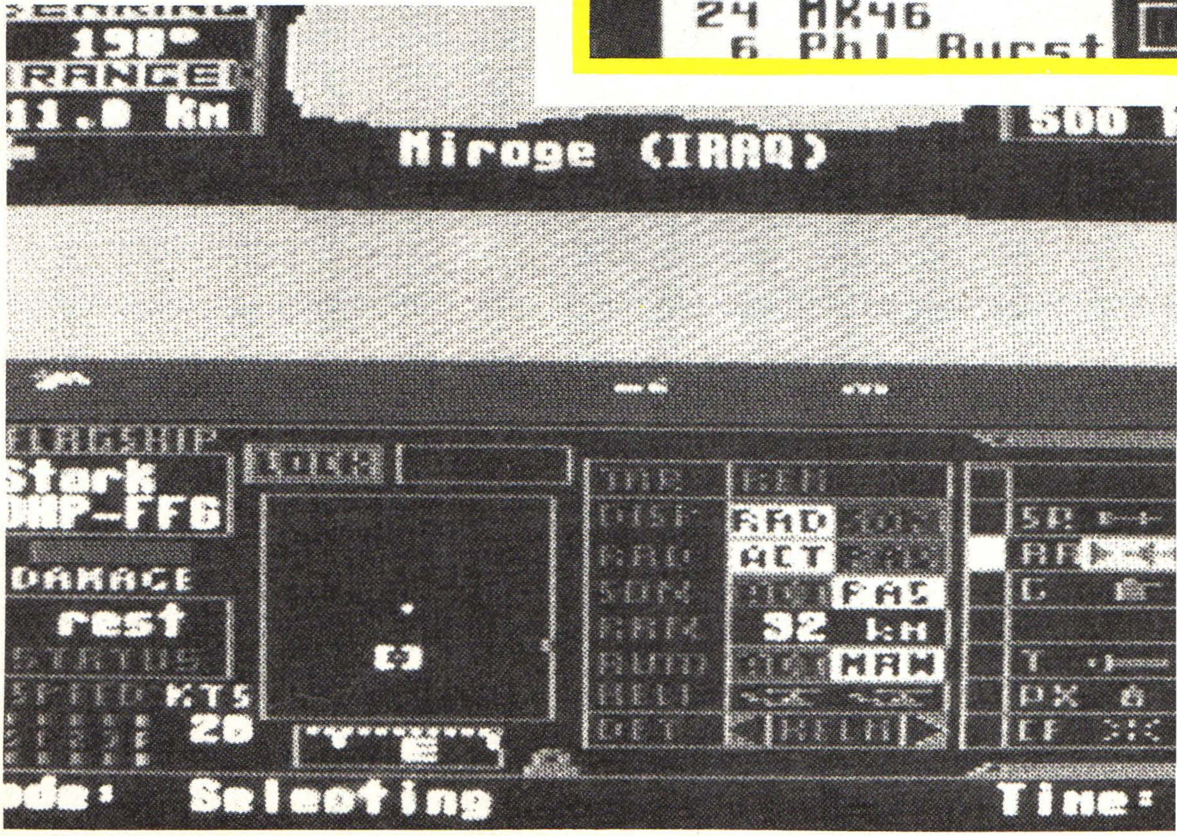


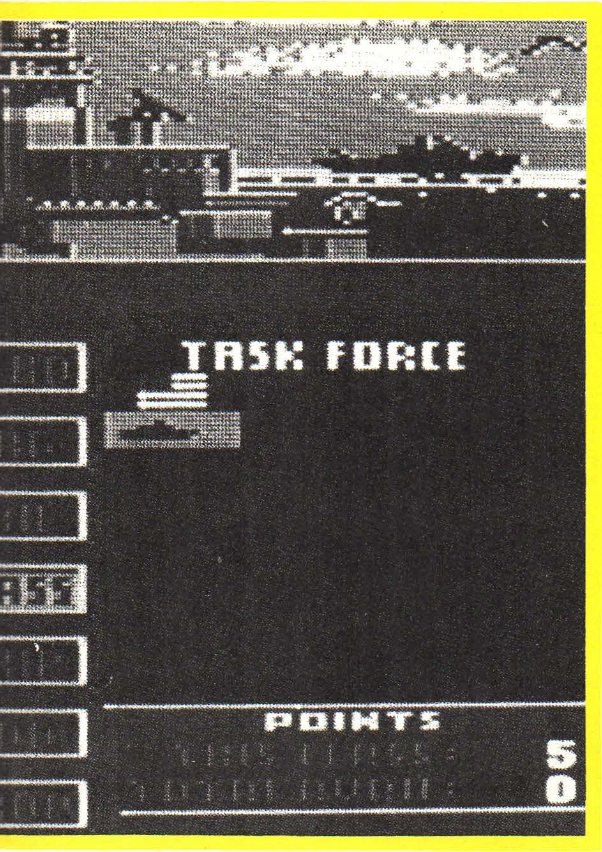
lito tu avrai principalmente il controllo della nave che porta la bandiera, le altre le controllerai attraverso il computer, finché non deciderai di metterle in gioco. Il tuo successo dipenderà dal grado che raggiungerai con le tue tattiche di suono e strategie, sfruttando al massimo ognuna delle tue navi per il migliore vantaggio in una particolare occasione, tutte insieme creando una vera forza.
Dopo due o tre fallimenti decisi di saltare ad altre e più veloci conclusioni lasciando perdere il manuale. Il primo quadro rivela brevemente i dettagli della tua missione (The strike fleet command): potrai scegliere tra dieci missioni che diventano progressivamente più difficili. Lo scopo è chiaramente di completare lo scenario che ti viene dato in un tempo stabilito nel quale dovrai fare quello che ti viene detto. In alcune occasioni questo vuol dire distruggere tutto; ma non sempre, e se ti lascerai cullare in quello che è soltanto un ruolo difensivo di questa guerra, rischi di essere considerato ciò che non vorresti mai!
Completare con successo i vari quadri ti farà guadagnare punti su punti, e gli stessi ti daranno le strisce (i gradi). Se compi qualche manchevolezza non farai punti, ma se farai di peggio allora verrai processato in corte marziale. Il tuo scopo finale è di diventare Ammiraglio della Flotta, ma devi fare parecchia strada. Per arrivarci dovrai passare parecchi quadri legati tra loro.
La cosa che ogni "campagna" ha in comune all'altra è la presenza degli ultimi tre più difficili quadri. Nel primo quadro tu controlli solo una nave, una fregata americana, difendendo una flotta di navi neutrali nel Golfo Persico. Qui dovrai soltanto difenderti e attaccare solo se verrai attaccato per primo. Nel secondo quadro sarai al comando di due navi britanniche e dovrai cacciare due sottomarini argentini nell'Atlantico del Sud. Non dimenticare che perderai dei punti a meno che esse vadano nella direzione opposta, verso casa quando le affondi. Da lì, potrai dirigerti verso le navi di scorta (petroliere) dalla vela ammainata del Golfo Persico, con una flotta di sette navi ed un'altra nell'Atlantico del Sud.
I quadri che rimarranno inscenerannno un'ipotetica terza Guerra mondiale contro l'Unione Sovietica che avrà luogo nelle acque scandinave, e che terminerà con un "fare repulisti" nel quale, malgrado la guerra sia verso la fine, cercherai di far fuori ciò che rimane della flotta sovietica giusto per divertimento, prima che qualcuno metta fine al tuo divertimento.
Ti raccomando di cominciare dal quadro "**uno**", giusto per ambientarti e sapere a cosa serve ogni bottone. Potrai manovrare tutto con la tua cloche, avrai dei pannelli illuminati sul quadro di comando con il bottone magico per far fuoco, ma anche delle chiavi che si equivalgono, anzi molto più utili e veloci. Una volta scelte le tue navi — compito facile in questo quadro in quanto ne hai solo una a tua disposizione — puoi cominciare a navigare. Verrai presentato poco più tardi al Centro comando informazioni che, oltre a darti un'ampia mappa dell'area (zona), ti permetterà di con-



ferire gli ordini alla flotta. Prima cosa, il Cic viene usato per tracciare il percorso delle navi. La mappa ha tutto ciò che ti serve per avere a tua disposizione la zona molto più dettagliata e la possibilità di conferire ordini per raggiungere gli obiettivi a tutti i livelli. In questo modo sei in grado di dividere la tua flotta in tante piccole, cambiandone anche le bandiere. Dal Cic puoi dirigerti al ponte della nave prescelta, dove di solito ha luogo tutta l'azione. Il quadro del ponte mostra selezionatamente tutti gli strumenti di navigazione, le armi e tutta la veduta nella parte davanti. La cosa principale è continuare a tenere gli occhi sul radar o sul sonar se stai cercando i sottomarini, usando poi le giuste armi per distruggerli se e quando necessario. Il tempo può essere compresso sino a 128 volte quando non succede nulla d'interessante.
In altri momenti invece, al contrario, avrai un "blip" sul video da usare come obiettivo. È chiaro che risulta essenziale difendere le tue navi quanto lo è distruggere quelle del nemico. I sistemi di difesa che hai sulla tua nave, potranno rivelarti in anticipo i pericoli in arrivo: di missili o altro, per poi prepararti al con-

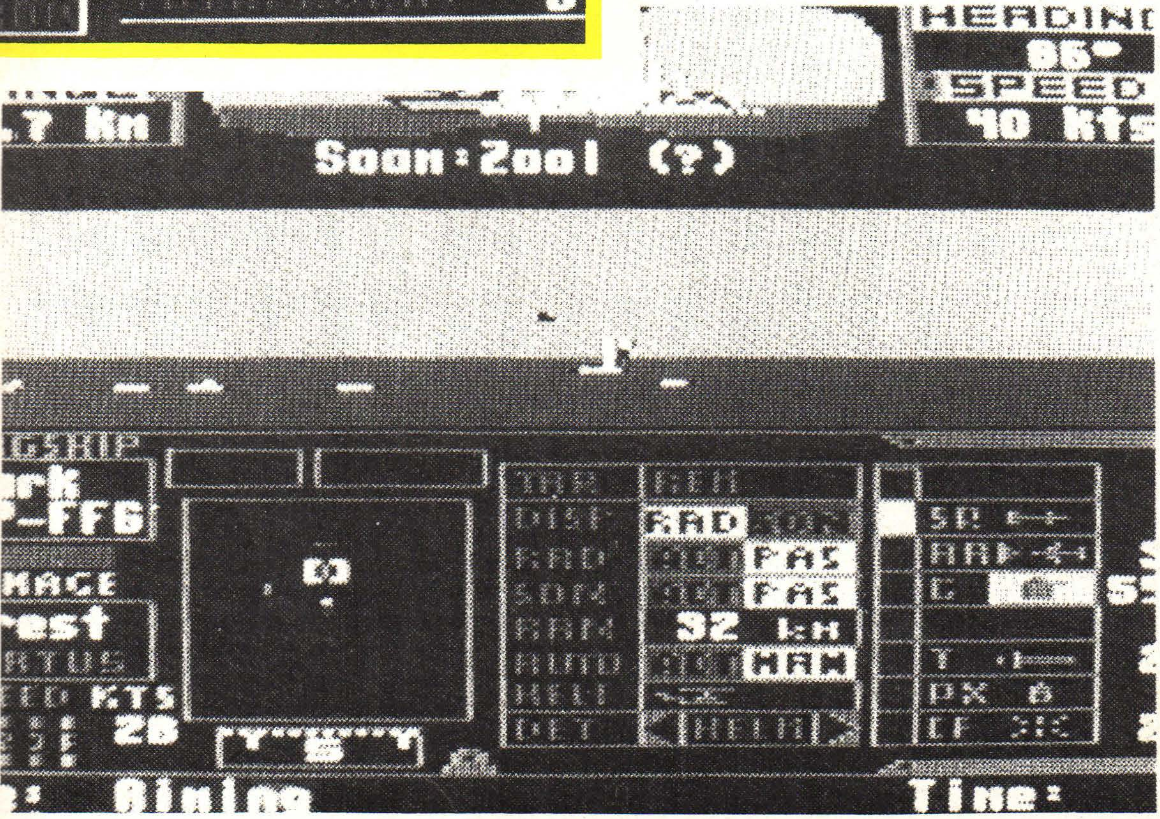






trattacco. Alla prima possibile opportunità sarà meglio **scoprire** le minacce che ti stanno attorno, e potrai farlo stazionando propriamente le tue forze base e le tue navi "scout". Potrai saltare da una nave all'altra attraverso i ponti telecomandati, molto utile, specialmente se la nave su cui ti trovi sta per essere affondata. Il primo quadro ti dà soltanto una nave, ma puoi usare i due elicotteri e i loro radar come stazione di **"punta"(mento)** per i tuoi missili a lungo raggio.
Strike Fleet ti dà veramente più di quanto tu ti aspetteresti da un simile gioco. Al momento ci sono disponibili moltissimi giochi di questo genere, dove l'accuratezza dei dettagli e la diversità sono più o meno tanto complete quanto potresti sperare. Ma nella maggior parte, se non tutti, il 90% dei componenti di questi sistemi di elaborazione sono sotto il controllo del computer: sono dei robot che ti lasciano solo un minimo margine di controllo nell'ambito del gioco stesso. **Strike Fleet** invece ti dà la possibilità di prendere il controllo della situazione e detiene quindi una migliore e più grande attrazione per questi giochi di guerra.

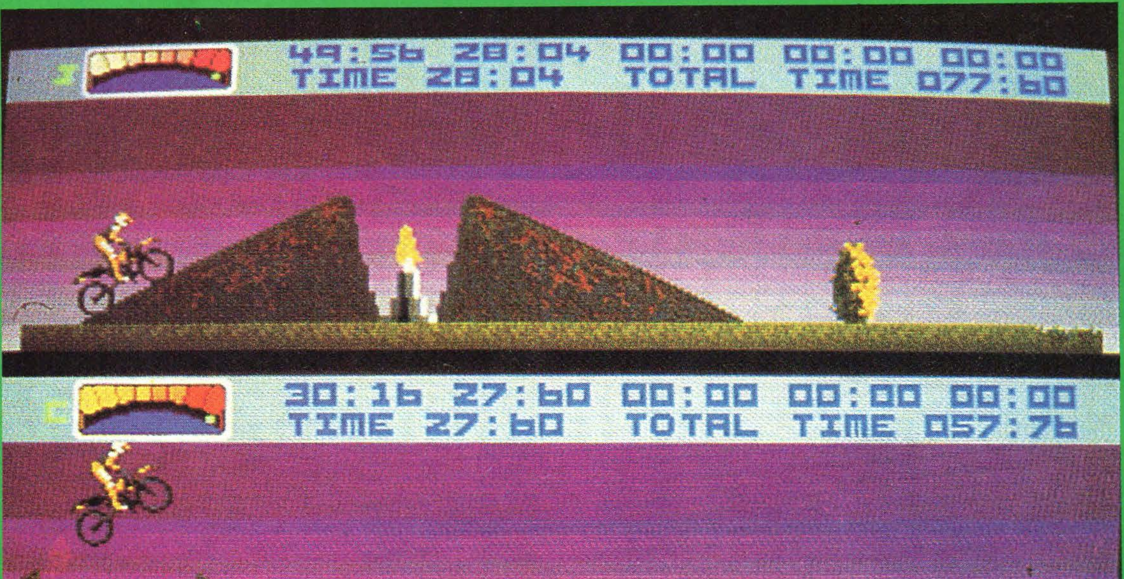
Vincenzo Mazza



KIKSTART

Per farla breve, **Kikstart 2** è una simulazione di motocross a due giocatori con scrolling orizzontale. Per simulare fedelmente questo sport ci sarebbero voluti dei complicati controlli dei movimenti e della velocità, ma la M-tronic ha optato per una semplificazione in cui si dà per scontato che la vostra controparte sul monitor sia bravissima nelle acrobazie, e che tutto il resto tocchi a voi.

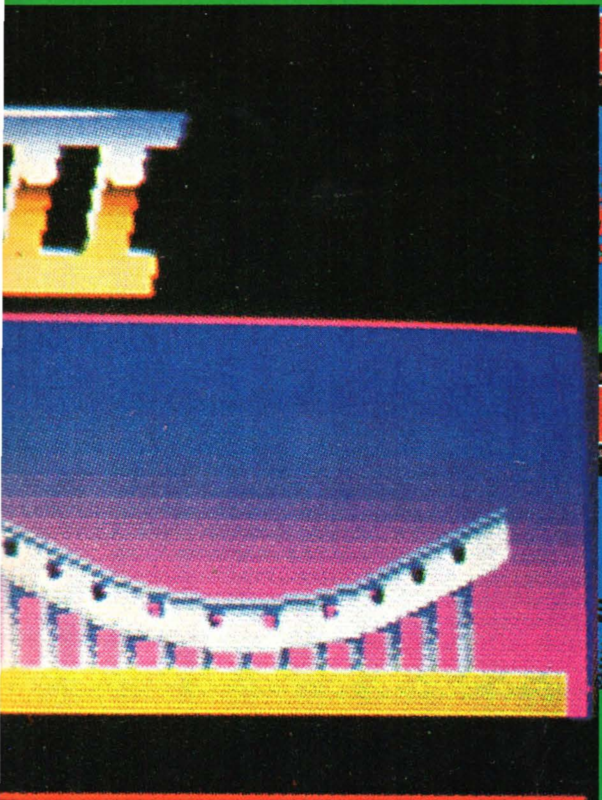
Lo schermo è suddiviso in due metà, una per giocatore (oppure per un giocatore e il computer). Il tachimetro posto in un angolo vi dice la vostra velocità: saperla è importantissimo, se si vogliono superare gli ostacoli sparsi sulle ventiquattro piste di gara. Per superare ognuno di essi ci vuole infatti una tattica diffe-

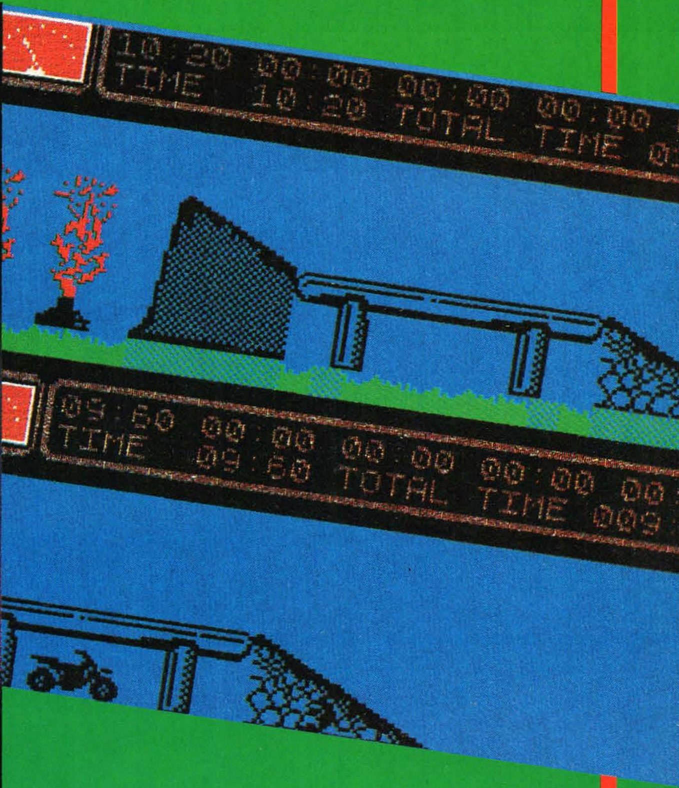




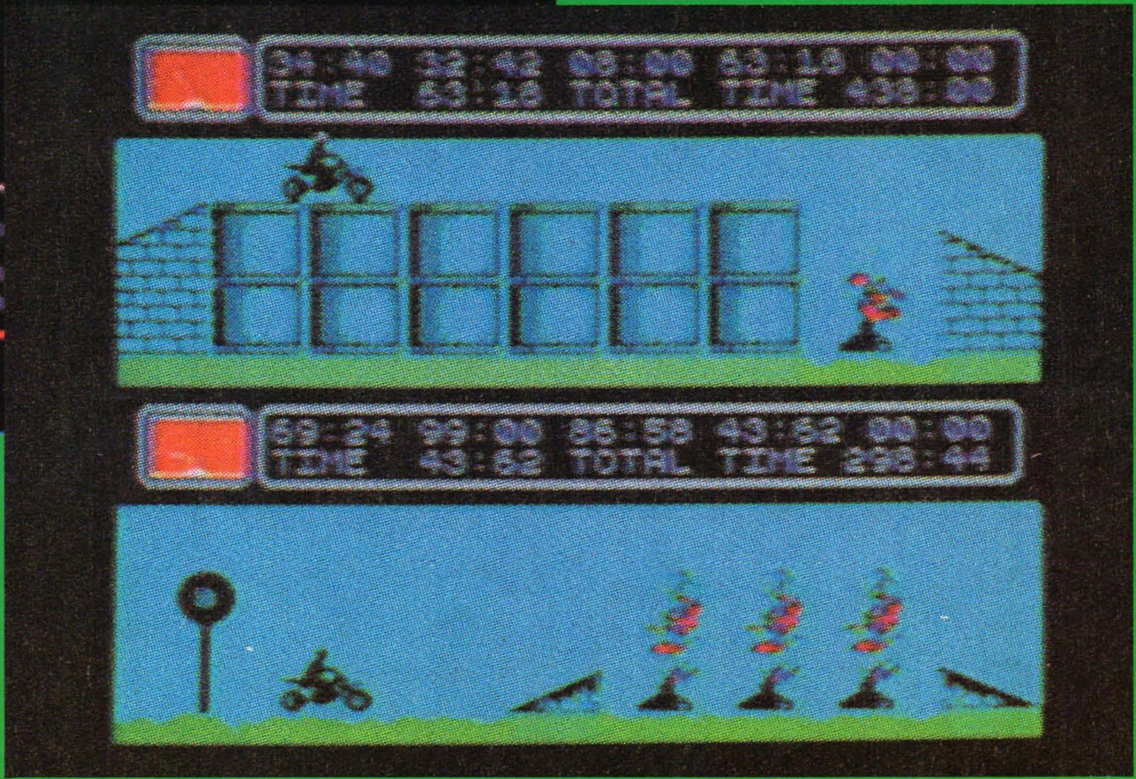
rente: per esempio, sui muri di mattoni bisogna passare molto lentamente, ma ci si può impennare, mentre invece sui tavoli da pic-nic si può andare con la velocità che si vuole, ma se ci si impenna si viene eliminati.
La versione Spectrum 48K di **Kikstart 2** è in tutto e per tutto all'altezza della versione Commodore, a parte un piccolo particolare: è completamente priva di effetti sonori! È un po' frustrante non poter sentire neanche un bip nelle fasi più animate dell'azione! Be', non si può avere tutto nella vita, ma in compenso, oltre alle ventiquattro piste predisposte, c'è una funzione designer che permette di creare la propria pista personalizzata. Il designer è di facile impiego e dà buoni risultati, e — oltre al prezzo molto contenuto — è un altro buon motivo per affrettarsi a comprare questo gioco.

Cristina Barigazzi





10:20 00:00 00:00 00:00
TIME 10:20 TOTAL TIME
09:60 00:00 00:00 00:00
TIME 09:60 TOTAL TIME

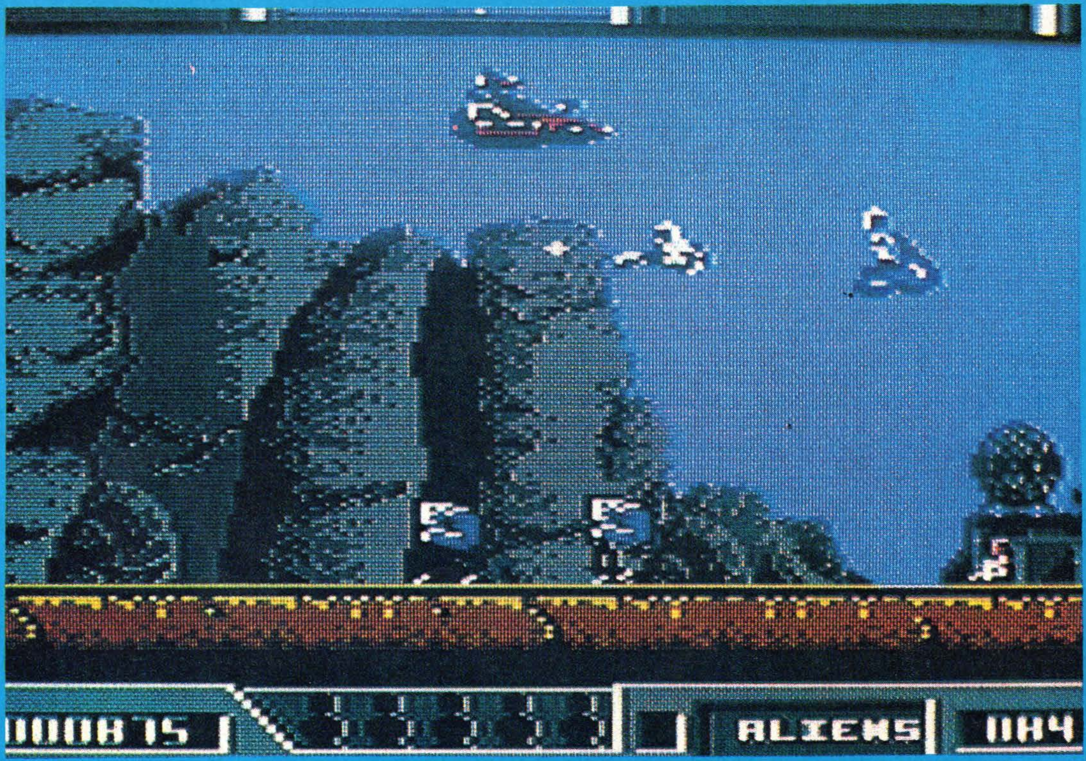


TIME TOTAL TIME
TIME TOTAL TIME

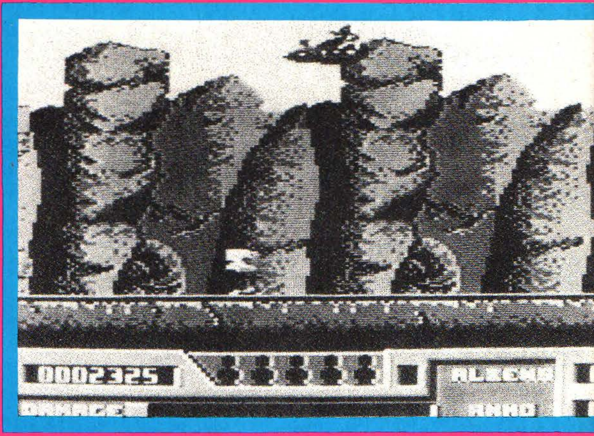

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE - N.
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
RAID
BLOCK 26
VENOM
PLUTOS
SPACE DUELS
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

R.I.S.K.

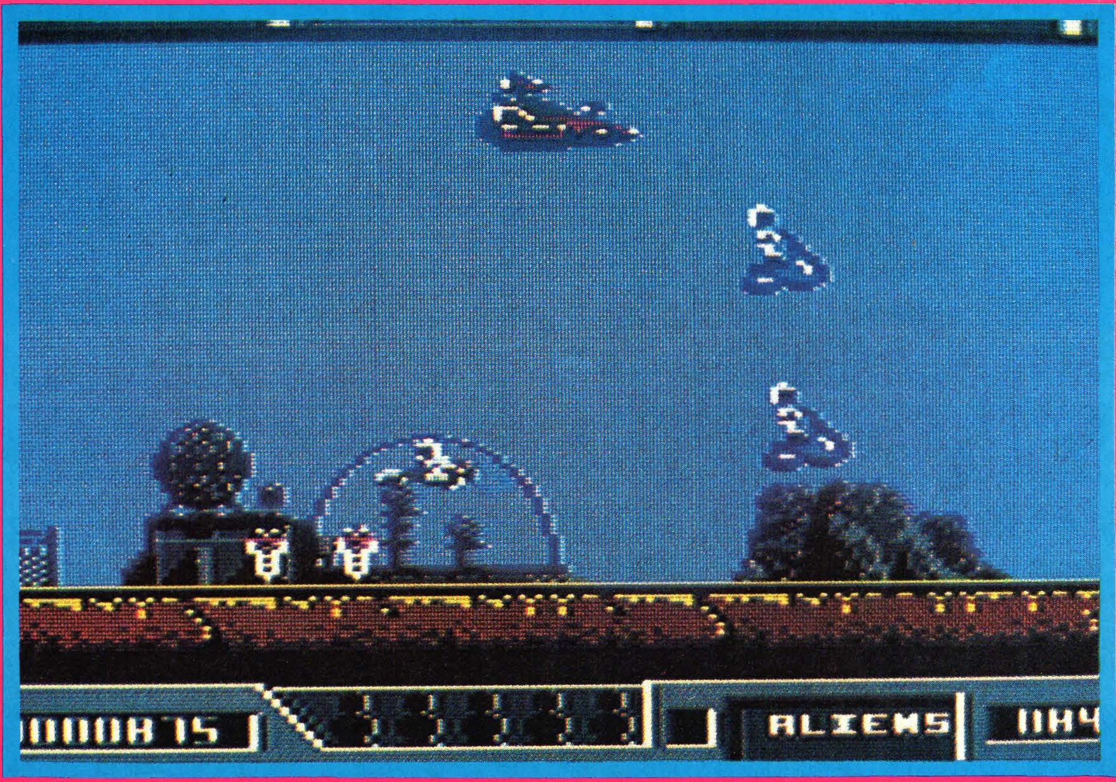
Risk vi affida il comando di un Surface Skimmer, ossia di un veicolo spaziale facilmente manovrabile, usato per eliminare i vari alieni che hanno invaso la superficie del pianeta Christon 3. Il pianeta Christon è la sede di un impianto di ricerca sulle armi spaziali. Quando gli scienziati si accorsero dell'invasione degli alieni, stupidamente abbandonarono la loro base sotterranea, denominata Tube, ed ora vagano in condizioni disagiate sul pianeta.
Il vostro compito non è quello di raccogliere il maggior numero possibile di scienziati disagiati, ma quello di eliminare gli alieni da ogni parte del pianeta. Così avete un gioco che rivaleggia per originalità con una barzelletta di Bob Monkhouse. A parte questo **Risk** è un gioco valido. Possiede due scrolling con due velocità per il primo piano e per lo sfondo. La vostra navicella può volare o viaggiare sulla superficie del pianeta in ogni direzione. Poiché è soggetta alla gravità, se non si spinge la leva di comando verso l'alto la navicella precipita al suolo. Questo non la favoreggia e fa scendere il misura-danni. Sia che si ricevano gli spari dagli alieni sia che ci si scontri contro di essi si ottiene lo stesso effetto.
Vi sono 20 settori da compleare, ciascuno emerge dalla base che vedete al centro della

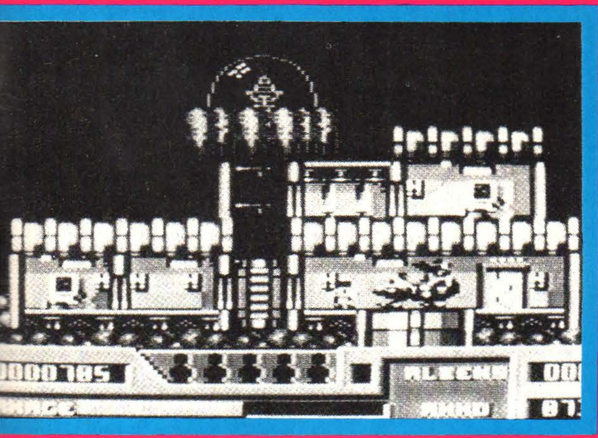


mappa. I settori non sono ordinati secondo uno schema preciso, l'unica clausola è che voi ne scegliate uno adiacente a quello appena completato.
Ma come si completa un settore? In primo luogo voi dovete eliminare tutti gli alieni (il numero da distruggere è situato sulla destra dello schermo). In secondo luogo dovete trovare uno dei due pertugi nella superficie del pianeta. Il primo vi conduce nell'officina, mentre il secondo vi conduce nel tubo. Voi dovete entrare in esso sotto ogni settore, altrimenti quel settore non sarà completato. Quando arrivate là, volteggerete lungo tre piattaforme che si muovono da sole. Voi dovete tentare di atterrare su una di queste.
Le tre piattaforme nel tubo costituiscono la chiave del gioco e richiedono una breve spiegazione in quanto è difficile atterrare su di esse con successo. Se atterrate su una piattaforma avrete la possibilità di mettere da parte munizioni, scorte per la vostra navicella o progetti. Questi ultimi si rivelano utili per l'officina. L'officina è il luogo ove sistemate e riparate la navicella e potete recarvi là a patto che voi troviate il pertugio nella superficie, in qualsiasi momento mentre siete impegnati a

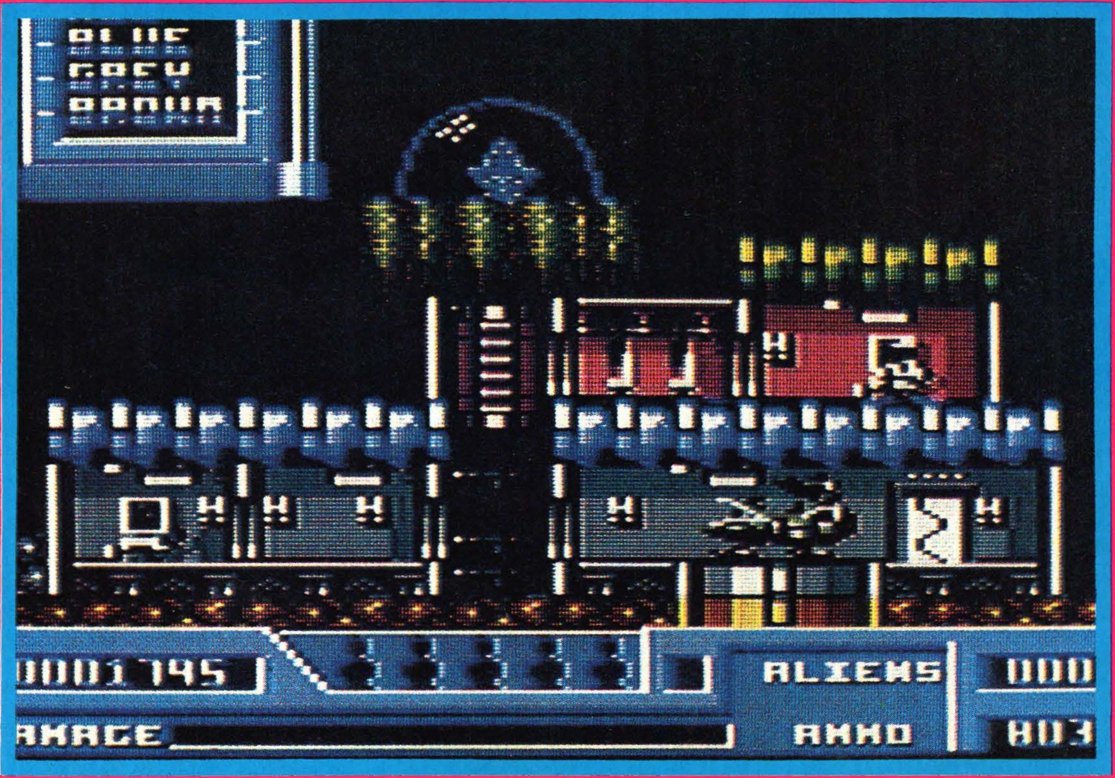


distruggere gli alieni. Alcune icone che si trovano nell'officina vi permettono di riparare i danni e rifornire la vostra navicella di armi e scudi.
Questo è il momento in cui gli scienziati ed i progetti entrano in gioco. Voi non potete aggiungere ulteriori armi, a meno che non abbiate raccolto un numero sufficiente di scienziati sulla superficie ed un numero sufficiente di progetti nel tubo per permettere loro di lavo-





rare. Senza di loro voi avete solo la navicella ed il cannone di base.
Non per gli alieni. Questi sono di tutte le misure ed aspetti, la varietà di base è costituita da individui con aviogetti che si librano nell'aria. Vi sono individui su ciò che assomigliano a motorette, alieni su automobili a forma di bolle, alieni su aviogetti con ali. Ogni settore è caratterizzato da questo assortimento di alieni. Ma le cattiverie non sono stupide: coloro che guidano i reattori si muovono in entrambe le direzioni, in alto e in basso, fanno precipitare bombe e generalmente tentano di schivare i vostri maldestri tentativi di distruggerli — maldestri perché la forza di gravità rende difficoltoso il controllo della navicella. Man mano che vi allontanate dalla base, il tutto diventa più pericoloso.
Per aiutarvi vi è un display radar alla sommità dello schermo e un'occasionale apparizione di capsule per la navicella di base, che contiene ulteriori munizioni o riparazioni di danni, dipende dal loro colore. I puntini bianchi sullo schermo del radar sono gli scienziati. È utile dare uno sguardo a questi perché gli scienziati possono essere incidentalmente distrutti o investiti dalla vostra navicella.
Devo esprimere due critiche riguardo **Risk**. In primo luogo non vi è una sufficiente varietà di scenario in ogni settore: gli elementi che lo compongono si ripetono spesso. Ciò è curioso perché lo schermo di apertura è molto impressionante dal punto di vista grafico. In secondo luogo **Risk** non è del tutto originale: è un invito alla sfida, ma lo scenario, l'azione e gli obiettivi sono simili a quelli di altri giochi destinati al negozio Oxfam.




QUESTO MESE IN EDICOLA
IL NUOVO NUMERO DI
CBM 64
HIT PARADE
30 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo Wonder Boy, Bronk, Calcio, 2ª Guerra Mondiale, Bollicine, Commando, Stapper, Baseball, Karate Kid, Pallanuoto, Pit-Stop, Super Calcio, Conan, Africa, Kung Fu, Vietnam, Pecos Bill (C64).
Diego Micucci - Via Benigni 5 - Treia (MC) - Tel. 216329.

● Compro giochi per CBM 64 come: Wonder Boy, Dragon's Lair I e II, Metrocross, Last Ninja, Indiana Jones, Road Runner, California Games, Enduro Racer, Hiper Sport (compro inoltre il miglior gioco in assoluto di sport invernali).
Paolo Crosara - Viale Venezia 21/B - Sottomarina - Tel. 041/406406.

● Vendo ultime novità e istruzioni: Gauntlet II, High Seas, Grand Slam Baseball, Andycapp, Border Zone II, Cap America, Book of Dead, Risk, Sky Fox II, Bonecruncher e utility.
Alfredo Cappello - Via G.B. Vico 1 - Milano - Tel. 4811014.

● Cerco disperatamente per il CBM 64 solo su cassetta, il gioco Space Ace (quello a cartone). Lo posso pagare anche L. 10.000 escluso il nastro.
Marco Adorni - Via Orsoline 65/A - Sorbolo (PR) - Tel. 0521/69663.

● Vendo giochi per C64 & Spectrum a partire da L. 3.000 fino ad arrivare a L. 5.000. Per C64 sono in possesso dei migliori games sul mercato internazionale. Non faccio esempi perché mi ci vorrebbe troppo; a tutti un regalo!
Gianluca Modonesi - Via Po 108 - Copparo (FE) - Tel. 0532/860673.

● Sveglia! Non pensateci due volte. Vendo i più bei giochi a prezzi stracciati L. 3.000 l'uno. Es. Asterix, Winter & World Games, Out Run, Duck Buggy e tanti stupendi altri. Chiamatemi subito.
Gianluca Modonesi - Via Po 108 - Copparo (FE) - Tel. 0532/860673.

● Vendo moltissimi videogames per Commodore 64 a L. 1.000 cadauno (su nastro) o a L. 8.000 a disco (su un floppy vanno molti giochi, a volte!). Ultime novità: Ocean. U.S. Gold, Raimbow Arts, Time Warp Prod., Imagine, ecc.
Marco Marinai - Via Costa 49 - S. Maria a Monte (PI) - Tel. 0587/706593.

● Abbiamo da poco formato il club Commodoremania a Firenze! Chi è interessato ad iscriversi, ad esso, ci dovrà mandare L. 20.000 e noi gli manderemo una cassetta contenente 16 bellissimi e famosi giochi e la lista di altri giochi, ciao! Telefonare ore pasti.
Gianmaria Calvelli - Via S. Francesco D'Assisi - Firenze - Tel. 2049277.

● Irripetibile, il Club Commodoremania offre per solo L. 10.000 una cassetta contenente 16 giochi molto belli e famosi e in più una lista dei più bei giochi che abbiamo e il 50% di sconto sull'acquisto di ogni gioco, affrettatevi! Telefonare dalle ore 17,30 alle 21 qualsiasi giorno.
Gianmaria Calvelli - Via S. Francesco D'Assisi - Firenze - Tel. 2049277.

● Il Commodore Computer Club vende Software & Hardware per C64. Moltissime novità tipo: Buggy Boy, Spectrum Sim. 48K, Bobble Bubble, Soccerama, Que Dex, Zig Zag, Blazer ecc. Per informazioni scrivere o telefonare a: Pasqualino Baldari - Via Custoza 3 - 75015 Pisticci (MT).
Emanuele Lopatriello - Via G. Di Giulio 64 - 75015 Pisticci (MT) - Tel. 0835/433697.

● Cerco possessori del programma che cambia lo ZX Spectrum 48K in CBM 64. Si gradisce il contatto per corrispondenza, sono disposto a pagare fino ad un massimo di L. 10.000 trattabili.
Carlo Pirchio - Via Rosario 86 - Loreto (AN) - Tel. 071/977616.

● Compro il gioco per CBM 64/128 Barbarian o il programma che cambia il C64 in Spectrum 48K. Offro per ciascuno massimo L. 5.000. Telefonare ore pasti.
Gianmario Calvelli - Via S. Francesco d'Assisi - Firenze - Tel. 2049277.

● Vendo giochi per ZX Spectrum 48K alcuni esempi: Proibition, Gfl Football, Barbarian, World Games, California Games, World Class Leaderboard, Aceofaces, Academy e molti altri. Scrivete per informazioni.
Alessandro Giraldi - Via Pistoiese 40 - Fucecchio (FI).

● Cerco disperatamente Dragon's Lair I e II, Barbarian I e II, Bubble Bobble, Rambo I e II, Commando I e II ecc. su cassetta a prezzi ottimi. Telefonare dalle ore 15,00 alle ore 17,30 il sabato. Raccomando la massima serietà.
Giovanni Balestra - Via Braida 46 - Francavilla-Fontana (BR) - Tel. 0871/319059.

● Vendo stupendi giochi tutti a L. 1.000 la maggior parte in disco) come: Super Sprint, Revs Plus, Bubble Bobble, Kikstart II, Spindizzy, Int. Karate +, Nebulus, Buggy Boy, Solomon's Key, Out Run, Thundercats, Basil the Great Mouse Detective e tanti altri. Cerco inoltre Rampage: prezzo trattabile.
Dimitri Canello - Via Mt. Ortone 16 - Padova - Tel. 049/620959 ore pasti.

● Compro in cassetta programmi Pirates e Scacchi per CBM 64.
Roberto Coscini - Via G. Valli 95 - Roma.

● Vendo giustamente ed inesorabilmente più di 820 titoli di giochi (max i più belli a L. 4.000) a L. 1.000-2.000 tra i quali ultime novità da Inghilterra e America. Eccovi (ah! ah! ah!) alcuni dei miei titoli: Rastan, Platoon, Def. of the Crown, Nebulus, Bubble Bobble, Bangkok Knights, ecc. ed altri giochi da far resuscitare i morti e morire i vivi. Telefonate dalle 18 in poi. Ciao commodormaniaci.
Maurizio Bosoni - Via Puccini 4 - 20018 Sedriano (MI) - Tel. 02/9022888.

● Aprite gli occhi!!! Vedrete che questo annuncio vi stupirà. Possedete un CBM 64/128? Desiderate avere software nuovissimo proveniente dall'America? Il Club Commodormania - Italia ha l'onore di presentare la più incredibile offerta mai pubblicata ben (6) programmi ad un prezzo fantastico, soltanto L. 23.000 tutto compreso. Out Run, Road Runner, Championish Wrestling, Street Sports Baseball, Bubble Bobble, Swimming Ball. Attenzione, per chi non avesse capito nel prezzo sono comprese le spese postali, la cassetta e le istruzioni. Scriveteci oppure telefonateci.
Club Commodormania - Via delle Romite 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Sensazionale! La Flysoft, diretta importatrice di gruppi, come Hotline, Ikari, Fusion, per C64/Amiga 500 propone spedizioni software settimanali, quindicinali, mensili a partire da L. 15.000, 23.000, 40.000 in più riserva ai soci un abbonamento annuale gratuito ad una rivista inglese.
Umberto Rizzuto - Via C. Milone 14 - 72021 Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942353.

● Compro/cerco per Commodore 64 su nastro Combat School, Miami Vice, Calcio con rigori e punizioni, Arena Brattacus, Karate + Kit II, Ferrari, Formula 1, Last Ninja, Masters, Enduro, Racer compro anche separatamente (pago al massimo L. 1.000).
Alberto Dreossi - Via S. Pellico 12 - Pordenone.

● Vendo ZX Spectrum 48K + interfaccia e 80 giochi + joystick in omaggio, libro guida allo Spectrum in italiano a L. 200.000 trattabili.
Gianluca Di Nappo - Via F. Filomusi Guelfi 15 - Roma - Tel. 06/7487180.

● Cerco e compro il programma che fa caricare i giochi del CBM 64 nello ZX Spectrum. Pago fino a L. 15.000. Max serietà.
Davide Romani - Via Garibaldi 7 - Portovaltravaglia (VA) - Tel. 0332/548601.

● Vendo le più belle avventure e i più bei giochi come Hulk, Spider Man, Scooby Doo, Equalizzer, Summer Games, Decathlon e altri a L. 5.000 il tutto (solo su disco). Telefonare ore pasti a:
Mario Mongiardini - Via Ballerini 31 - Seregno (MI) - Tel. 0362/229890.

● Cerco un programma che trasferisca e legga programmi Spectrum 48 su CBM 64. Vendo moltissime cassette minimo 5 giochi su ogni cassetta.
Christian - Via Ippocastani 6 - Milano - Tel. 4596965.

● Vendo per CBM 64 sia su disco che nastro i seguenti giochi: Army Moves, Arkanoid, Avenger, Antiriad, Aiborne Ranger, Bangkok Knigts, Bubble Bobble, Buggy Boy, Barbarians, Cal. Games, Champ. Wrestling, Combat School, Cobra, Commando, Dragon's Lair I e.II, Equalizer, Game Over, Super Star Soccer, Gauntled I e II, Gry Zor, Hysteria, Indiana Jones, Int. Karate +, 1942, Mean Strike, Nebulus, Out Run, Olimpiadi (bar), Prohibition, Rastan, Renegade Road Runner, Rygar Ranpage, Summer Games I e II, Circo, Super Cycle, Swim Ball, Star Wars, Shot un Costr. Kif, Solomon's Key, Slap Fight, Sealt Fighter, 720°, Skate or Die, Last Ninja, Thunder Cats, Thai Boxing, Test Drive (64), Visitors, World Games, Winter Games, Wizball ed altri... da L. 1.000 a L. 4.000-3.500 (quelli nuovi Test Drive). Max serietà.
Wilmer Sinigaglia - Via S. Liberata 29 - Castellanza (VA) - Tel. 0331/509090.

● Compro giochi per Commodore 64 tipo: Summer Games 1, 2, 3, scacchi, Pirates, Basket, Dragon's Lair, Championship Boxing, Vietnam, Commando, Gremlins, Supercar, Golf, Karateka, World Games, Popeye, a prezzi modici.
Coscini Roberto - Via G. Valli 95 - Roma 00149.

● Cerco giochi per C64: Top Gun, Scooby Doo, Ghost'n Goblins, Dragon's Lair, Championship Boxing, Visitors, Rocky IV, Commando, Bruce Lee, Totocalcio aggiornato nei minimi particolari.
Mazzoletti Gianluca - Via Roma 67 - Comazzo (MI) 20060 - Tel. 9061103.

● Vendo videogiochi tratti da film per CBM 64/128, i seguenti: Rambo, Cobra, Grosso Guaio a Chinatown, Supercar, Gremlins, Commando, Blade Runner, Ghostbusters, Ritorno al futuro, Visitors, Labirynth e una cassetta contenente 10 giochi dell'orrore. Tutto questo a lire 20.000 o 2.000 l'uno ai giochi interessati (max 8 giochi).
Ettore Silletti - Via Giovanni Caminata 17/3 - Serra Riccò (Genova) 16010 - Tel. 750053.

● Vendo/cambio programmi per Amiga e Commodore 64/128 su disco/nastro, ultimissime novità.
Stefansoft - Casella Postale 257 - Jesi (AN) 60035 - Tel. 0731/203072.

● Vendo magnifici giochi per il CBM 64 tra cui: Dragon's Lair II, Ghost'n Goblins, Wonderboy, Winter e Summer Game II, Ye Ar Kung Fu, Rambo, Zorro, Barbarians I, II, Miss Pacman (in versione bar), Poker Strip, Monopoli, Frank Bruno's Boxing ecc.
Walter - Via Ovidio 32 - Aversa 81031 - Tel. 081/5031357.

● Vendo bellissimi giochi come: Rampage, Out Run, Impossible Mission, Scary Monsters, Touch Down Swall, Far West, Campionato di Calcio, Dragon's Lair, I, II, Ninja e tanti altri. Telefonare alla sera.
Paolo Martinoli - Via Oderzo 29 - Roma 00182 - Tel. 7845213.

● Vendo computer ZX Spectrum 48K + programmi giochi e utility + manuale per l'uso + 1 joystick Kempston + stampante GP 50S Seikosha al fantastico prezzo di L. 300.000.
Dugnani Roberto - Via XX Settembre 22 - Milano 20123 - Tel. 02/464023.

● Vendo programmi per Spectrum 48K a L. 1.000 cad.: Last Ninja, Match Day II, Spy Vs Spy I, II, III, Gryzor, Platoon, Dragon's Lair II, The Double, Grand Prix, Out Run, Super Sprint, Super Hang On. Arrivi settimanali dall'Inghilterra + di 800 giochi, inoltre

vendo penna ottica + software a L. 30.000. Matteo Barbieri - Via Durazzo 5 - Milano 20134 - Tel. 02/2151715.

● Cerco cassetta di musica per Spectrum 48 a prezzo ragionevole, aspetto una notizia al più presto. P.S. Vorrei della musica non da programmare ma già programmata. Telefonare dalle 13,30 alle 14,00, dalle 18,00 alle 18,30.
Andrea Gati - Via Rondone 14 - Prato (FI) 50047 - Tel. 590014.

● Vendo ZX Spectrum perfettamente funzionante con alimentatore e giochi belli come: Defender, Flipper, Mundial e tanti altri. Poi vendo anche manuali in italiano e in inglese, e altri manuali tutto a L. 250.000, compreso registratore. Telefonare durante i pasti.
Nastasi Lorenzo - Via Paolo VI, 5 - Desio 20050 - Tel. 0362/630190.

● Cerco disperatamente i Magnifici Sette n. 27, completi di manuale e nastro originale a non più di 8.000. Annuncio valido solo per regione Veneto.
Guido Corradini - Via Goito, 5 - Thiene (VI) 36016 - Tel. 0445/365475.

● Vendo 40 giochi (20 CBM 64, 20 Spectrum 48K) tra cui: (× CBM 64) Targets (tiro con l'arco), Bounty Killer, Salem, Regata (barca a vela) e molti altri. (× Spectrum 48K) Ippodromo, Golf, Terroristi e molti altri. Il prezzo? Solo L. 10.000 (le spese postali saranno a mio carico). Giochi su cassette (2 comprate il 24/2/88). Scrivete o telefonate a:
Volpi Davide - Via Dante 101 - Sesto S.G. (MI) 20099 - Tel. 02/2427403.

● Io sono il computer e non fantascienza. Non stupitevi se ho i migliori giochi per il C64, direttamente dall'America a casa vostra e sul vostro video. Posseggo oltre 1500 giochi su cassetta e non sto come tutti gli altri a numerarli per attiare l'attenzione. Chi vuole il meglio telefono a:
De Renzi Fabrizio - Via Pico della Mirandola - Roma 00142 - Tel. 5405168.

● Cerco/compro a L. 2.000 i seguenti giochi: Dragon's Lair 1, 2, World Games, Commando, Ghostbusters, Visitors, Bruce Lee, Vietnam, Buggy Boy, Bare, Horror Show, Catch, Rugby, Popeye, Rambo, Rocky, Asterix, Chopper, Formula 1. Fatemeli arrivare entro 15 giorni massimo.
Cagliati Sergio - Via Europa 12 - Monticello 22068 - Tel. 039/9202225.

● Compro per CBM 64 a 3.500 l'uno giochi come: Tai Pan, Ye Ar Kung Fu 2, Kung Fu Master, Top Gun, Big Trouble in Little China a 8.000 l'uno per giochi come: The Last Ninja 2, Zinpas, Defender of the Crown, World Games, Tai Pan, Championship Wrestling su cassetta. Telefonare ore pasti, massima serietà.
Pierluigi Rani - Via C. Bertazzoli - Lugo (RA) 48022 - Tel. 0545/26846.

● Compro/cerco la cassetta che trasforma il CBM 64, in Spectrum 48K. Inoltre compro a prezzi accettabili i seguenti giochi: Ghost'n Goblins, Winter Games, Olimpiadi come nel bar, Frank Bruno's Boxing, Catch I, II, Rocky IV. Tutti preferibilmente su disco. Telefonatemi e non ve ne pentirete.
Giaime Maccioni - Vicolo Dis. Francesco - Roma 00165 - Tel. 06/6540621.

● Cerco urgentemente programma che carichi giochi per CBM 64 su ZX 48K Spectrum - Sclauzero Massimo - Via Julia Passons - Udine 33037 - Tel. 0432/400648.

● Compro a prezzi onesti giochi su cassetta per C64 e 128 come: Dragon's Lair I, II, Terra Cresta, Kung Fu, Paper Boy, Wonder Boy (originale come in sala giochi), Porno Game e altri purché siano divertenti e con una buona grafica. Telefonare a:
Spada Mirco - Via Siepi 43 - Brisighella (RA) 48013 - Tel. 0546/80082.

● Vendo giochi per CBM 64 come: Gary Lineker's, Super Star Soccer, Alternative, World Games, Bangkok Knights, Match Day II e molti altri. Telefonare ore pasti alle 13 o alle 19.30 e chiedere di Marco. Chi vuole può ricevere una lista dei giochi a suo carico. Verrà rimborsato se comperi 5 giochi.
Bacchini Marco - Via Martiri 204 - Sanremo 18038 - Tel. 884932.

● Cerco per CBM 64 i seguenti giochi: Dragon's Lair, Frank Bruno's Boxing, Road Runner, Enduro Racer, Rocky IV, Out Run, Strip Poker, tutti su cassetta a buon prezzo. Per informazioni telefonare a:
Maurizio Borrelli - Via Giovanni Poli 65 - Roma 00145 - Tel. 06/5130449.

● Vendo giochi per Spectrum 48K su dischi e cassette gli ultimi arrivati dall'Inghilterra: Rampage, Renegade, Platoon, 720°, Game Over, Flight Shark, Strip dal n. 1 al 5, Nebulus, Utility (vari tipi), Solomon's Key, Basket Master, Fire Trap + giochi da bar e classici: Rambo, Comando, Alchemist, Olimpiadi, Green Beret, Scooby Doo, Dragon's Lair. Prezzo 1.000/2.000.
Stefano Dalla Chiara - Via Piemonte 9 - Mestre (VE) 30030 - Tel. 041/915126.

● Siamo circa 50 e siamo in tutta Italia. Possediamo più di 10000 programmi giochi e utility, tutti in vendita (novità '88). Cerchiamo però il programma che permette di caricare i programmi del 64 sullo Spectrum 48, forse non esiste? Il computer in questione è lo Spectrum. Per informazioni rivolgersi a:
Fabrizio Annatelli - Via Don Galimberti 3 - Gorgonzola (MI) 20064 - Tel. 9514585.

● Eccezionale vendo Super Star Soccer (campionato), originale disco + 15 giochi a vostra scelta tra le ultime novità. Inoltre vendo altri giochi D/C a L. 500 cad. Telefonare ore pasti e chiedere di Ino (cassetta/disco).
Diomede Paolo - Via Kennedy 97 - Pescara 65100 - Tel. 085/71215.

● Compro giochi per CBM 64 quali: Spy Vs Spy, Strip Poker, Summer Games, Beachd Head, Ye Ar Kung Fu, Master, Wonder Boy, He Man, Vietnam, Green Beret. Luca Di Donato - Via Giorgone 42/4 - S. Donato di Piave (VE) - Tel. 0421/40911.
Michelle Zukowski - Via Baracca 29 - Civitanova M. 62012 - Tel. 72387.

● Cerco disperatamente il programma che permette di caricare i programmi del C64 sullo ZX Spectrum 48K.
Fulvio Mariani - Via Segidio Montecassiano - Montecassiano (MC) 62010 - Tel. 598682.

● Il G.M. Soft vende i più bei giochi del momento: Buggy Boy, Seuck, Rygar, Barbarians, Gary Line-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

SPECIAL PROGRAM N. 44

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

____

____

____

____

____

____

____

Nome ____________ Indirizzo ____________

Città ____________ C.A.P. ____________ Tel. ____________ Età ____________

ker, Super Star Soccer, The Dooble (il miglior simulatore di calcio) tutti i giochi di calcio ecc. a L. 2.000 l'uno. Inoltre vendo Platoon + colonna sonora + istruzione a L. 10.000. Cerco inoltre Championship Wrestling a L. 5.000.
Anastasi Marcello - Via Verdi 12 - S.S. Ticino (MI) 20010 - Tel. 9771631.

● Cerco un Floppy Disk per Commodore da scambiare con il videogioco Intellivision (con 6 cassette) più qualche lira (non più di 30.000 lire). Dò anche il registratore della Commodore con oltre 1000 giochi tra cui: The Last Ninja, Barbarian, Platoon, ecc.
Damiani Ivano - Via Caffaro 24 - Roma 00154 - Tel. 5114353.

● Attenzione!! Dico a voi possessori di un CBM 64. Cerco disperatamente i seguenti giochi: Rocky IV, Barbarian, Pit Stop II, Platoon (max 1500 cad.). Aspetto le vostre telefonate. Ciao. Grazie.
Mauro De Filippis - Milano - Tel. 02/4043287.

● Vendo giochi per C64 a L. 1000 cd. Ho programmi tipo: Dragon's Lair 1, 2, Bubble Bubble, Buggy Boy, Rampage, Soccerama, Match Day 1, 2, Red Led, Morpheus, Ghost'n Goblins, 1942, 1943, Super Sprint, The Living Daylight, Arkanoid 1, 2, Krakout 1, 2, Summer Games 1, 2, Pit Stop 1, 2, 3, International Karate, 1, 2, 3, ecc. Per informazioni scrivere a:
Pasquale Baldari - Via Custoza 3 - Pisticci (MT) 75015.

● Compro giochi per CBM 64 come: Visitors, Kung Fu, Rambo, Commando, Dragon's Lair, Box, Ghostbuster e altri. Per cassetta o disco. Se possibile anche giochi sportivi come Golf, Basket, ecc.
Menegon Roberto - Via Piacenza 80/4 - Bolzano 39100 - Tel. 0471/914372.

● Vendo e scambio ultime novità per C64 tra cui: Gun Smoke, Combat School, Platoon, Rastan, Gryzor, Side Arms, Out Run, Impossible Mission II, Predator, Super Hang On, Brave Star, Nebulus, Jackal, Iron Horse, Knight Games II, Rigar, Terramex, Buggy Boy, Victory Road, 720°, Renegade, Risk, Hunter's Moon, Bubble Bubble, Fire Trap, Beat It, Match Day II, Masl I, II, ecc.
Nolé Domenico - Via Appia 21 - Potenza 85100 - Tel. 0971/37265.

● Vendo: Combact School, Rampage, Out Run, Enduro Racer, Metrocross, Ghost'n Goblins, Wonder Boy, Arkanoid, Fire Trap, Calgary 88, Bubble Bubble, Raid Over, Moscow, Braccio di Ferro, Formula 1, 3D, Bomb Jack, Cobra e molti altri ancora. Solo su nstro a sole L. 1.000 cad.
Nicola Munaretto - Via E. Dandolo, 16 - Lido (VE) 30126 - Tel. 041/764818.

● Cerco Floppy Disk per Commodore 64 in buono stato a prezzo ragionevole. Max serietà, possibilmente zona Emilia Romagna.
Gilioli Marco - Via Magazzino 11 - Bazzano (BO) 40053 - Tel. 051/832151.

● Cerco per Spectrum 48K, programma per caricare i programmi del CBM 64. Cerco inoltre i giochi: Visitors, World Games, World Cup, Carnival e the Great Escape. Compro il tutto a non più di 5.000 Lire cad.
Borgogno Giovanni - Via S. Romolo 4 - Perinaldo (IM) 18030 - Tel. 0184/552082.

● Vendo programmi su disco e alcuni su cassetta da L. 1000 a L. 4000 tra i quali: Test Driver, Skate or Die, Renegade, Buggy Boy, Shoot Em Up Construction Kit, California Games, Platoon, Combat School, Deceptor, Super Hue II, Out Run, Morpheus, Wonder Boy, Karate International, Capitan America a molti altri. Richiedere lista a:
Angelo Cortellini - Via Verdi 7 - Melzo (MI) 20066 - Tel. 02/95710507.

● Vendo giochi per CBM 64. Prezzi stracciatissimi. Vendo inoltre un Commodore Vic 20 (quasi lo regalo). Annuncio sempre valido.
Michele Carreca - Via C. Matteotti 125 - Foggia 71100 - Tel. 0881/29706.

● Vendo qualsiasi videogioco usato per Commodore 64 a L. 300-1000. Sia su disco che su nastro. Offerte speciali e sconti. Inoltre se siete dei programmatori mandateci i vostri lavori, ve li pagheremo da 500 a 2 milioni, se verranno pubblicati.
Pierdomenico Baccalario - Pass. Bellavista - Acqui Terme 15011 - Tel. 0144/53483.

● Vendo giochi fra cui: Bubble Bubble, Wonder Boy, Mondiale Enduro, Robin Hood, Pallanuoto, Hoplà, Strip Poker, Bomb Jack per CBM 64. Si prega inviare una cassetta assieme alla lettera. Giochi L. 2.000 cad.
Bonechi Alberto - Via Alcide De Gasperi - Quarrata (PT) 51033 - Tel. 0573/738733.

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PROGRAM 44

SPECIAL PROGRAM

44

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 US AND TIME	
2 FISH	
3 PAST DUST	
4 OMEGA	
5 GUERRILLA	
6 UNTIL	
7 S.O.S.	
8 GULP	
9 SHIP	
10 SYMPATHY	

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 TURBO START	
2 BLAXDOG	
3 BEARGY	
4 TRON FLAX	
5 BUGGY BALLS	
6 COPPERLIST	
7 DARKENOX	
8 SPACE DUST	
9 VENOM IS BACK	
10 STOP MASTER	

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI